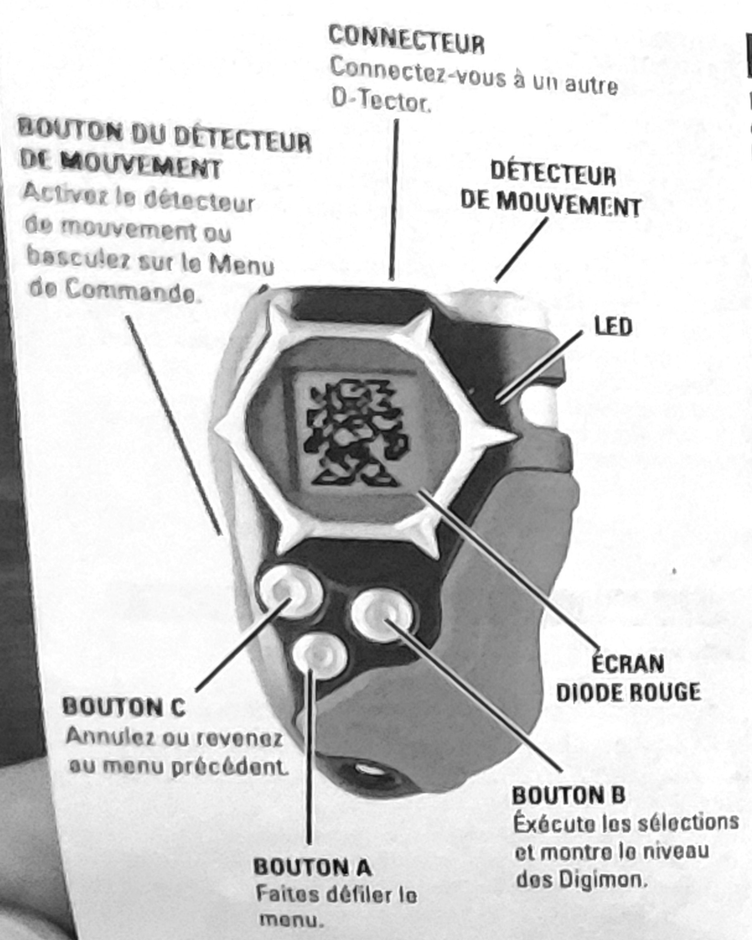


QU'EST-CE QU'UN D-TECTOR?

Le D-Tector est le dernier Digivice utilisé par les kids digi-sauveurs dans la série télévisée de la saison 4. Les digi-sauveurs utilisent leurs D-Tectors pour se digivolver en Digimon plus forts entourés d'un « spirit » pour battre les Digimon méchants et sauver le monde digital. Votre mission est de vaincre tous les Digimon méchants et de libérer le Digimonde des méchants.

INSTALLER / REMETTRE À ZÉRO

• INSTALLATION DES PILES

Le D-Tector nécessite 2 piles LR03. En utilisant un petit tournevis, tournez la vis sur l'arrière du Digivice D-Tector à gauche, retirez le couvercle et insérez des piles nouvelles.

ATTENTION: Tenir les piles éloignées des enfants. Les piles pourraient être dangereuses si elles sont avalées. Ne pas mélanger des piles alcaline, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium). Ne pas mélanger des piles nouvelles et utilisées.

• OPÉRATION DE REMISE À ZÉRO

Appuyer légèrement sur le bouton de remise à zéro sur l'arrière du D-Tector avec un objet fin lorsque :

- Les commandes ne marchent pas ou rien n'apparaît sur l'écran.
- Le D-Tector est utilisé pour la première fois ou après un changement de piles.
- Vous souhaitez recommencer le jeux depuis le début.

ATTENTION: Si vous appuyez trop fortement sur le bouton de remise à zéro, votre D-Tector pourrait être endommagé. Appuyez sur le bouton de remise à zéro seulement lorsque cela est nécessaire, car le bouton de remise à zéro effacera tous les enregistrements de votre jeux précédent.

COMMENCEZ VOS AVENTURES

• SÉLECTION D'UN DIGI-SAUVEUR

Dès que vous aurez placé des nouvelle piles dans votre D-Tector et légèrement appuyé sur le bouton de remise à zéro, l'animation d'ouverture commencera.

1. Appuyez sur le bouton B pour afficher l'écran de sélection.
2. Appuyez sur le bouton A pour faire défiler les choix digi-sauveurs.
3. Appuyez sur le bouton B pour sélectionner un digi-sauveurs à guider.

• ENTRÉE DE VOTRE NOM

Vous pouvez donner un nom à votre digi-sauveurs comme suit :

1. Appuyez sur le bouton A pour faire défiler l'alphabet. (Appuyer sur le bouton du détecteur de mouvement pour changer le sens du défilement)
2. Appuyez sur le bouton B pour sélectionner une lettre.
3. Appuyez sur le bouton B pour confirmer votre nom.

ÉVÈNEMENTS PENDANT LA MARCHE

Vous commencerez votre aventure avec vos 4 copains digi-sauveurs qui vous accompagneront. Pendant votre marche dans le Digimonde, vous entendrez régulièrement des bips qui vous avertiront d'évènements importants : tempêtes de données, rencontres avec les copains digi-sauveurs, digi-objets découverts ou combats.

• TEMPÊTE DE DONNÉES

Les tempêtes de données pourraient vous souffler loin de l'endroit où vous vous trouvez actuellement vers une autre région, ou elles pourraient emporter l'un de vos copains digi-sauveurs. Cela est un phénomène naturel, et la seule façon de vous protéger est d'appuyer sur le bouton A de façon répétée pendant la tempête.

• TROUVER VOS COPAINS DIGI-SAUVEURS

Si une tempête de données a emporté un de vos digi-copains, il existe un moyen de le/la retrouver pendant votre aventure et de refaire équipe avec lui/elle.

• DIGI-OBJETS DÉCOUVERTS

Lorsque vous voyagez durant votre aventure, vous rencontrerez 4 digi-objets différents. Ce sont les suivants :

1. **Digi-Chip de réduction de distance** – Cet objet réduit la distance qu'il vous reste à parcourir.
2. **Digi-Chip d'augmentation de distance** – Cet objet augmente la distance qu'il vous reste à parcourir.
3. **Supplément de force d'esprit** – Cet objet vous donne plus de force Spirit.
4. **Graine d'augmentation de niveau** – Cet objet augmente votre niveau.

• LUTTE

Pendant votre marche dans le Digimonde, vous croiserez des Digimon méchants qui veulent combattre contre vous. Vous pouvez fuir ou vous battre de deux façons – qui sont les suivantes :

1. Battle Call – Utilisez-le pour appeler un Digimon d'un de vos quatre D-Docks à la rescousse. Utilisez l'action de balayage du D-Code* pour appeler le Digimon que vous souhaitez pour le combat et donnez-lui un type d'attaque (voir la commande de combat "Battle Call" pour plus d'informations).

*** Action scanner du D-Code : Pour activer l'action scanner du D-Code, sélectionnez la commande Attack sur l'écran et faites bouger votre main devant le détecteur de mouvement. Votre objectif est d'obtenir le type d'attaque qui assurera votre victoire. (voir section d'entraînement pour plus de détails)**

2. Spirit actif – Si vous avez assez de force Spirit en stock, vous souhaitez peut-être digivolver votre Digi-sauveur en Digimon Spirit. Sélectionnez simplement le mode Spirit et le jeu vous dira si vous avez assez de force en stock. Vous devrez sélectionner un type d'attaque en utilisant le bouton A et le bouton B (voir la commande de combat "Spirit on" pour plus d'informations).

COMMANDES

Trois commandes principales vous aideront pendant votre aventure.

• COMMANDES RÉGULIÈRES

MAP – Regardez votre emplacement actuel (carte et zone) ou voyagez vers une autre carte ou zone.

1. Appuyez sur A ou le bouton du détecteur de mouvement pour faire défiler jusqu'à l'écran MAP, sur B pour sélectionner.
2. Appuyez sur A pour faire défiler les cartes, sur B pour sélectionner une carte.
3. Appuyez à nouveau sur A pour balayer les zones "Area" sur la carte que vous venez de sélectionner, sur B pour sélectionner la zone dans laquelle vous voulez jouer.

STATUS – Vérifiez l'état de vos amis digi-sauveurs.

1. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'écran STATUS, sur B pour sélectionner.
2. Appuyez sur A pour faire défiler vos amis (y compris vous-même), sur B pour sélectionner le personnage dont vous souhaitez vérifier l'état. Appuyez sur A pour faire défiler les paramètres.

SPIRIT – Vous pouvez digivolver votre Digi-sauveur en Digimon en utilisant votre force Spirit pour lutter. (Vous gagnez de la force Spirit par l'expérience au combat ou des digi-objets.)

1. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'écran SPIRIT, sur B pour sélectionner.
2. Appuyez sur A pour faire défiler les esprits, sur B pour sélectionner.
3. Appuyez sur A ou B pour faire défiler les informations donnant l'état du Digimon d'Esprit que vous pouvez digivolver dans le combat.

Note : Lorsque vous êtes dans un combat, l'animation vous dira si vous avez assez de force SPIRIT pour vous digivolver en mode Esprit.

CAMP – Si vous vous êtes blessé pendant un combat ou un évènement, l'animation vous le dira. Allez alors au Digi-camp pour vous reposer et récupérer. Si vous n' y allez pas, vos pas ne seront pas comptés.

1. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'écran du CAMP, sur B pour sélectionner.
2. Appuyez sur A, B ou C pour quitter la tente (retournez à l'écran principal).

NOTE : Aucun pas ne sera compté pendant que vous êtes sous la tente.

CONNECTER– Vous pouvez vous connecter au Digivice D-Tector d'un ami pour un combat face à face ou échanger vos Digimon.

1. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'écran CONNECT, sur B pour sélectionner.
2. Appuyer sur A pour choisir entre le combat (VS BATTLE) ou l'échange (TRADE). Appuyer sur B pour sélectionner.

a. Une fois l'écran VS BATTLE sélectionné, l'écran émettra un bip et l'écran COUNT apparaîtra. A ce moment, vous devez secouer votre Digivice aussi vite que vous pouvez pour obtenir de la Digi-force. Plus vite vous secouez, plus vous gagnez de Digi-force. Le Digivice émettra à nouveau un bip et vous devez vous arrêter – l'écran « READY » apparaîtra.

b. Connectez votre D-Tector avec la connexion de votre ami en haut du D-Tector. Appuyez sur le bouton B pour exécuter et maintenez la connexion jusqu'à ce que l'écran affiche OK.

c. Un Digimon sera sélectionné au hasard dans vos D-Docks. Le niveau du Digimon sélectionné dépendra du niveau de votre digi-sauveur et du niveau de la Digi-force accumulée (voir a. ci-dessus).

ÉCHANGE

a. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'écran DATA IN ou DATA OUT. Appuyez sur B pour sélectionner une des commandes.

Sortie de données - Si vous souhaitez donner/échanger un Digimon avec un ami, vous choisissez la commande DATA OUT.

1. Une fois arrivé à l'écran d'échange, appuyez sur le bouton A pour faire défiler les niveaux (rookie, champion, ultimate, méga) et en choisir un.
2. Appuyez à nouveau sur le bouton A pour faire défiler les Digimon à ce niveau. Appuyez sur le bouton B pour sélectionner le Digimon que vous souhaitez échanger.

Entrée de données – Si vous souhaitez recevoir/échanger un Digimon avec votre ami, vous choisissez la commande DATA IN.

1. Connectez votre D-Tector à celui de votre ami et appuyer sur le bouton B pour exécuter l'échange. (votre ami devra suivre les étapes de « sortie de données ».) Lorsque la transaction est terminée, l'écran affichera OK.

FONCTIONNE AVEC 2 PILES LR03 (1,5 V). PILES NON INCLUSES.

ATTENTION: Seules les piles du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisées. Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité (voir schéma). Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court circuit. Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Les piles rechargeables doivent être enlevées du jouet avant d'être rechargées. Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mettre ensemble des piles de différents types ou des piles neuves avec des piles usagées. Retirer les piles usagées du compartiment. Penser également à retirer les piles si le jouet n'est pas utilisé pendant une certaine période. Ne pas brûler les piles. Ne pas jeter les piles usagées avec les ordures ménagères mais dans les points de collecte prévus à cet effet ou pour les déchets dangereux. Surveiller les enfants quand ils changent de piles afin de vérifier qu'ils suivent bien les instructions. Garder les piles inutilisées dans leur emballage et les éloigner d'objets en métal qui pourraient causer un court-circuit. S'assurer que le compartiment à piles (ou quelqu'autres parties électriques) soit en bon état et bien fermé.

PRÉCAUTION : LIRE LA NOTICE AVANT D'UTILISER LE JOUET

- **Ne pas** 1) diriger le jouet vers quelqu'un, 2) frapper quelqu'un avec le jouet, 3) piquer quelqu'un avec le jouet, 4) projeter le jouet vers quelqu'un, 5) Afin d'éviter tout accident, ne pas s'asseoir sur le jouet!.
- **Faire attention** de ne pas se pincer les doigts avec les parties articulées du jeu.

© Akiyoshi Hongo • Toei Animation.

CE
Fabriqué en Chine. Distribué par: BANDAI S.A. (France) :
4, rue de l'Industrie, Saint-Ouen-l'Aumône
95315 Cergy Pontoise Cedex.

• DIGI-COMMANDES

Appuyez sur le bouton du détecteur de mouvements afin de sortir du mode "commande régulières".

DIGI-DATA BASE – Visualisez votre collection de Digimon et enregistrez chaque Digimon que vous voudriez avoir dans vos D-Docks prêts à combattre. (Vous savez si vos Digimon sont prêts pour le combat s'ils sont surlignés en gris) Remplissez vos Digimon D-Docks avec des Digimon puissants, mais faites attention de ne pas choisir des Digimon qui peuvent vaincre votre digi-sauveur. Plus le niveau du digi-sauveur et les niveaux des Digimon sont proches, plus vous aurez de chance de gagner.

1. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'écran de la DIG-DATA BASE. Appuyez sur B pour sélectionner.
2. Appuyez sur A pour sélectionner le niveau du Digimon.
3. Appuyez sur A pour faire défiler vers le Digimon dont vous voulez afficher l'état. Appuyez sur B pour sélectionner.
4. Affichez l'état du Digimon en appuyant sur A pour faire défiler les informations.
5. Pour déplacer le Digimon dans le D-Dock, appuyer sur B pour exécuter. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'au D-Dock de votre choix, appuyez sur B pour sélectionner. Appuyez de nouveau sur B pour placer le Digimon dans le D-Dock.

NOTE: Avec ce nouveau D-Tector, vous pouvez transporter un Digimon ennemi dans votre D-Dock.

DIGI-DIGITS – Vous pouvez augmenter votre collection de Digimon en collectionnant des Digi-Digits du nouveau jeu de cartes D-Tector. Chaque carte a un Digi-Digit unique et il est facile d'entrer ce code en faisant comme suit :

1. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'écran des Digi-Digits. Appuyez sur B pour sélectionner.
2. Appuyez sur A pour faire défiler les lettres et les chiffres. Appuyez sur B pour entrer. Changez la direction de défilement en appuyant sur le bouton du détecteur de mouvement.
3. Après avoir entré 5 Digi-Digits (lettres et chiffres), appuyez sur B pour exécuter.

NOTE: Le Digimon que vous avez entré sera automatiquement enregistré dans votre D-Dock si un D-Dock est disponible.

JEU - Il y a deux jeux amusants dans le D-Tector. Vous pourrez vous entraîner à scanner les Code-D, ce qui est très important pour gagner vos combats et gagner de la distance.

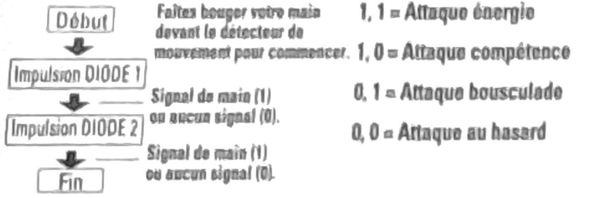
(scanning Action)

1. Appuyer sur A pour faire défiler l'écran SCANNING ACTION.
2. Tout en appuyant sur le Détecteur de mouvement pendant une seconde (le curseur «Waiting» apparaîtra), et entrez votre signal D-Code devant le lecteur Code-D.*
3. Vous gagnerez un Digi-Objet de plus lorsque vous aurez réussi à briser la boîte.

NOTE 1 : Vous pouvez avoir une pénalité si vous échouez le jeu du scanner. Vous pouvez soit, perdre le Digimon que vous avez appelé dans le D-Dock ou soit, gagner plus de puissance de distance.

NOTE2 : aucun signal ne peut être scanné pendant que le curseur «Waiting» apparaît à l'écran.

***comment "scanner" un signal D-code : Bouger la main devant le Détecteur de mouvement du D-Tector Digivice pour l'initialiser, puis vérifier la diode pour découvrir quel signal de la main est nécessaire pour choisir un Type d'attaque. Entrer les signaux de la main entre les impulsions lumineuses de la diode.**


Début
Faites bouger votre main devant le détecteur de mouvement pour commencer.
Impulsion DIODE 1
Signal de main (1) ou aucun signal (0).
Impulsion DIODE 2
Signal de main (1) ou aucun signal (0).
Fin
1, 1 = Attaque énergie
1, 0 = Attaque compétence
0, 1 = Attaque bousculade
0, 0 = Attaque au hasard

(Speed Runner)

1. Appuyer sur A pour faire défiler l'écran SPEED RUNNER et appuyer sur B pour sélectionner.
2. Appuyer sur A pour bouger à gauche et appuyer sur B pour bouger à droite. Continuer d'appuyer sur le bouton pour demeurer en place sinon la navette spatiale reviendra au centre si vous cessez d'appuyer.
3. Éviter les objets qui viennent frapper la navette spatiale pour chacun des 4 niveaux de vitesse.

NOTE 3: La vitesse de défilement diminue lorsque vous appuyez sans cesse sur le détecteur de mouvement durant le jeu. Si vous conservez un défilement lent des obstacles, ils vous rapporteront moins de points que si vous jouez avec un défilement plus rapide.

DIGI-CHERCHEUR – Vous pouvez également utiliser un poste de télévision pour provoquer certains événements.Suivez les étapes ci-dessous :

1. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'écran du DIGI-SEARCHER. Appuyez sur B pour sélectionner.
2. Approchez votre D-Tector d'un écran de télé (env. 5cm) et tenez votre bouton de détecteur de mouvement jusqu'à ce que vous obteniez un signal. Vous trouverez un évènement choisi au hasard. (voir section « évènements pendant la marche ».)

• COMMANDES DE COMBAT

APPEL AU COMBAT – Votre jeu vous préviendra lorsqu'un méchant Digimon vous a sommé de lutter. À ce moment, vous devrez :

• COMMANDES DE LUTTE (suite)

1. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'écran BATTLE CALL. Appuyez sur B pour sélectionner.
2. Tenez le bouton du détecteur de mouvement pendant une seconde (le curseur « attente » apparaîtra) et entrez votre code scanner * D-Code™ Un Digimon prêt à combattre apparaîtra.

***Utiliser le jeu de la "Technique de lecture" pour vous entraîner à scanner votre D-Code.**

Les signaux de main appellent un Digimon dans un D-Dock comme indiqué :

Signal de main 1, 1 = D-Dock 1	**Signal de main 0, 1 = D-Dock 2**
Signal de main 1, 0 = D-Dock 3	**Signal de main 0, 0 = D-Dock 4**

NOTE 1 : Si votre appel d'un Digimon a été rejeté, le jeu vous enverra Namemon pour lutter. Il s'agit du Digimon le plus faible du jeu.

NOTE 2: Au début de chaque combat, vous aurez un certain nombre de points "d'appel". Ces points d'appel vous permettent de digivolver, renvoyer (DEPORT) ou appeler un Digimon. (Lors de l'appel d'un Digimon, plus le niveau de ce Digimon est élevé, plus vous consommez des points d'appel.)

NOTE 3: Lorsque vous voyez le message « Spirit OK », cela signifie que vous avez assez de force Spirit pour digivolver en mode esprit.

ATTAQUE – Tenez le bouton du détecteur de mouvement pendant une seconde (le curseur « attente » apparaîtra) et scannez votre D-Code (voir section « entraînement » pour apprendre comment sélectionner un type d'attaque).

NOTE 1: Un Digimon peut refuser d'attaquer un Digimon méchant si le niveau du Digimon est trop élevé pour que le digi-sauveur puisse le contrôler.

NOTE 2: Si vous perdez un combat, votre Digimon pourrait être retiré à jamais. Vous pouvez toutefois re-entrer les Digi-Digits de ce Digimon pour y avoir accès à nouveau.

DIGIVOLVER – Comme il est parfois plus difficile de contrôler des Digimon d'un niveau plus élevé, il pourrait être avantageux pour le succès de votre combat de sélectionner un Digimon d'un niveau moins élevé et de le digivolver ensuite vers un niveau plus élevé pour le rendre plus facilement contrôlable pour le digi-sauveur.

NOTE 1 : Il faut faire défiler le niveau suivant de Digimon dans votre base de données pour appeler le statut de «digivolvé». Il faut suivre les étapes normales de la Digivolution afin de digivolver correctement. (i.e. Agumon, Greymon, Metal Greymon, WarGreymon)

NOTE 2 : Chaque Digivolution consomera un Point d'appel.

NOTE 3 : Il se peut que la Digivolution échoue ; cela dépend du niveau du joueur.

DEPORT – Utilisez cette commande pour renvoyer un Digimon vers le D-Dock lorsque vous ne voulez pas l'utiliser dans le combat. Appuyer sur B pour le renvoyer, et l'écran principal de la commande de combat apparaîtra.

ESPRIT ACTIF – Vous pouvez vous digivolver en mode esprit afin de vaincre les méchants Digimon.

1. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'écran de l'SPIRIT ON. Appuyez sur B pour sélectionner.
2. Appuyez sur A pour faire défiler jusqu'à l'esprit que vous souhaitez. Appuyez sur B pour sélectionner.
3. Vous digivolverez au Digimon Spirit, prêt pour le combat.
4. Appuyez sur A pour faire défiler les commandes de combat mentionnées ci-dessous (ATTAQUE & DIGI-POWER).

NOTE 1: La force de l'esprit est utilisée selon le niveau du joueur. Vous ne pourrez pas digivolver en mode Esprit si vous n'avez pas assez de force Spirit pour poursuivre dans ce mode.

ATTAQUE – Si vous choisissez d'utiliser un Esprit, vous devrez alors choisir le type d'attaque que vous souhaitez utiliser pendant la lutte. (ex. énergie, bousculade, compétence).

DIGI-FORCE – Votre Digimon d'Esprit est capable d'absorber la force d'un de vos Digimons enregistrés dans votre D-Dock. Tenez simplement le bouton du détecteur de mouvement pendant une seconde (le curseur « attente » apparaîtra) et scannez votre D-Code. Un Digimon sera choisi pour laisser sa force au Digimon d'Esprit.

NOTE 1 : Voir la section BATTLE CALL pour les instructions sur la façon d'appeler un Digimon particulier de votre D-Dock.

NOTE 2 : La Digi-force supplémentaire n'est valable que pour un tour.

NOTE 3 : Selon le niveau vous pourrez échouer à absorber la force du Digimon.

ESPRIT INACTIF – Utilisez cette commande pour enlever l'esprit du digi-sauveur. Vous retournerez à l'écran de commande de lutte.

ÉCHAP – Utilisez cette commande lorsque vous voulez capituler.

NOTE : Si vous vous êtes blessé pendant le combat, consultez la section « camp » pour vous reposer et récupérer.

RÉSUMÉ DES COMMANDES

COMMANDE	MENU PRINCIPAL	NIVEAU 1	NIVEAU 2
COMMANDE RÉGULIÈRE	1. Carte	1. Carte 1	1. Zone 1 2. Zone 2 3. Zone 3
		2. Carte 2	1. Zone 4 2. Zone 5 3. Zone 6
		3. Carte 3	1. Zone 7 2. Zone 8 3. Zone 9
		4. Carte 4	1. Zone 10 2. Zone 11 2. Zone 12
	2. État	1.Takuya 2. Koji 3. J.P. 4. Zoe 5. Tommy	

RÉSUMÉ DES COMMANDES

COMMANDE	MENU PRINCIPAL	NIVEAU 1	NIVEAU 2
	3. Esprit		
	4. Camp		
	5. Connecter	1. V.S. Lutte	
		2. Échange	1. Entrée de données 2. Sortie de données
DIGI-COMMAND	1. Digi-Data Base	1. Rookie 2. Champion 3. Ultimate 4. Mega 5. Enemy 6. Ancien	
	2. Digi-Chiffres		
	3. Jeu	1. Technique de lecture 2. Curseur de lecture	
	4. Digi-Searcher		
COMMANDE DE LUTTE	1. Battle Call 2. Digivolve	1. Attack 3. Deport	
	2. Spirit On	1. Attack	1. Energy 2. Crush 3. Ability
		2. Digi-Power 3. Spirit Off 4. Escape	

BANDAI

4+

Asst 13616

SEASON FOUR

DIGIMON

» DIGITAL MONSTERS

INSTRUCTIONS POUR LE D-TECTOR